



Formulaire pour partenariat unique

Axe **SCIENCES & CRÉATIVITÉ**

Année scolaire 2022/2023

Titre du projet :

Lorsque vous aurez complété et signé ce formulaire de demande,
veuillez l'envoyer à education.culture@spfb.brussels
avant le vendredi 22 avril 2022 à midi

Nous vous encourageons à lire attentivement le [règlement de l'appel à projets](#)
avant de remplir les différents champs de ce formulaire.

Secteur Éducation à la Culture

I. IDENTIFICATION DES PARTENAIRES

Promoteur *se référer à l'article 5 du règlement*

Vous représentez une école une organisation socioculturelle

Nom de la structure	<input type="text"/>
Nom du/de la responsable	<input type="text"/>
Adresse	<input type="text"/>
Code postal - Commune	<input type="text"/>
Téléphone :	<input type="text"/>
E-mail :	<input type="text"/>
Numéro d'Entreprise :	<input type="text"/>
Numéros Fase <i>si le promoteur est une école</i>	de l'Etablissement : <input type="text"/> de l'Implantation : <input type="text"/>
Personne de contact :	<input type="text"/>
Fonction :	<input type="text"/>
Téléphone :	<input type="text"/>
E-mail :	<input type="text"/>
Numéro du compte bancaire (sur lequel sera versée la subvention) :	IBAN : <input type="text"/> BIC : <input type="text"/>

Conformément au Règlement (EU) 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement de leurs données à caractère personnel (RGPD), les données à caractère personnel collectées via ce formulaire ne seront traitées que dans le cadre des activités organisées par la Cocof et visant à promouvoir le développement de projets culturels dans les écoles bruxelloises francophones dont le présent appel à projet fait partie. Elles ne pourront pas être traitées ultérieurement d'une manière incompatible avec ces finalités.

Partenaire *se référer à l'article 6 du règlement*

Vous représentez une école une organisation socioculturelle

Nom de la structure	
Nom du/de la responsable	
Adresse	
Code postal - Commune	
Téléphone :	
E-mail :	
Numéro d'Entreprise :	
Numéros Fase si le partenaire est une école	de l'Etablissement : <input type="text"/> de l'Implantation : <input type="text"/>
Personne de contact :	
Fonction :	
Téléphone :	
E-mail :	

Collaborateur extérieur *se référer à l'article 7 du règlement*

personne physique organisation socioculturelle

Nom de la structure	
Nom du/de la responsable	
Adresse	
Code postal - Commune	
Téléphone :	
E-mail :	
Numéro d'Entreprise :	

II. CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

A. Organisation (socio)culturelle

Quel est l'objet social ou quelles sont les missions de votre organisation ?

Votre organisation est-elle subsidiée par une ou plusieurs autorités publiques ?
Si oui, lesquelles ?

Commission communautaire française

Culture

Social

Autre

Fédération Wallonie-Bruxelles

Contrat programme

Education permanente

Culture-Enseignement

Promotion de la Citoyenneté et de l'Interculturalité

Centre d'expression et de créativité

Jeunesse

Autre

Commune

Région / Actiris / Bruxelles Environnement

Fédération

Autre

Votre organisation a-t-elle antérieurement participé à un appel à projets « La Culture a de la classe » ?

oui

non

B. Partenaire scolaire

À quel réseau d'enseignement appartient votre établissement scolaire ?

Quel type d'enseignement est dispensé dans votre établissement ?

ordinaire spécialisé – Type – Forme

Quel est le niveau d'enseignement concerné par le projet ?

maternelle primaire secondaire – précisez :

maternelle ET primaire

Votre établissement bénéficie-t-il de moyens complémentaires liés à l'encadrement différencié ?

oui classe n° non

Votre établissement a-t-il antérieurement participé à « La Culture a de la classe » ?

oui non

C. Classes participantes

Classe	Nom de l'enseignant impliqué dans le projet	Matière(s) enseignée(s)	Niveau d'étude des élèves impliqués + Section/ Option	Nombre d'élèves par classe	Âge des élèves
Classe n°1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Classe n°8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

III. DESCRIPTION DU PROJET

A. LE CONTENU

En quoi consiste votre projet ? Il s'agit de décrire brièvement les activités et les motivations.
Veillez vous référer à l'article 4 du règlement

Justifiez le choix de l'axe SCIENCES & CRÉATIVITÉ. Il s'agit d'expliquer ce qui vous a motivé à inscrire votre projet dans les objectifs de cet axe. *Veillez vous référer à l'article 10 du règlement*

B. LES INTERVENANTS

Veillez indiquer le nom du (des) animateur(s) et rédiger une synthèse de son (leurs) expérience(s) utile(s) au projet. Vous pouvez joindre le CV des intervenants en annexe .

Si le projet fait appel au service d'un collaborateur extérieur, veuillez indiquer le nom de cette personne/structure et rédiger une synthèse de son expérience ou apport utile au projet.

Veillez indiquer qui assurera le rôle de référent artistique et celui de référent scientifique tout au long du projet.

C. LES OBJECTIFS ET LES RÉSULTATS ATTENDUS

Les questions suivantes sont adressées directement à l' / aux enseignant/e/s.

Quels sont les 3 objectifs principaux concrets que vous cherchez à rencontrer au moyen du projet ?

Quels sont les 3 résultats attendus ? Veuillez-vous assurer qu'ils sont bien en lien avec les objectifs visés. *(Par exemple, si le premier objectif est d'accroître la cohésion de la classe, alors le résultat associé pourrait être une connaissance effective des élèves entre eux.)*

Comment comptez-vous suivre l'évolution des élèves au regard des objectifs recherchés ? *(Par exemple, si le premier objectif est d'accroître la cohésion du groupe classe, alors l'enseignant pourrait observer la qualité de l'écoute dans le groupe, ou encore la prise de parole et la possibilité de s'exprimer.)*

Les questions suivantes sont adressées directement à l'/aux animateur/trice/s.

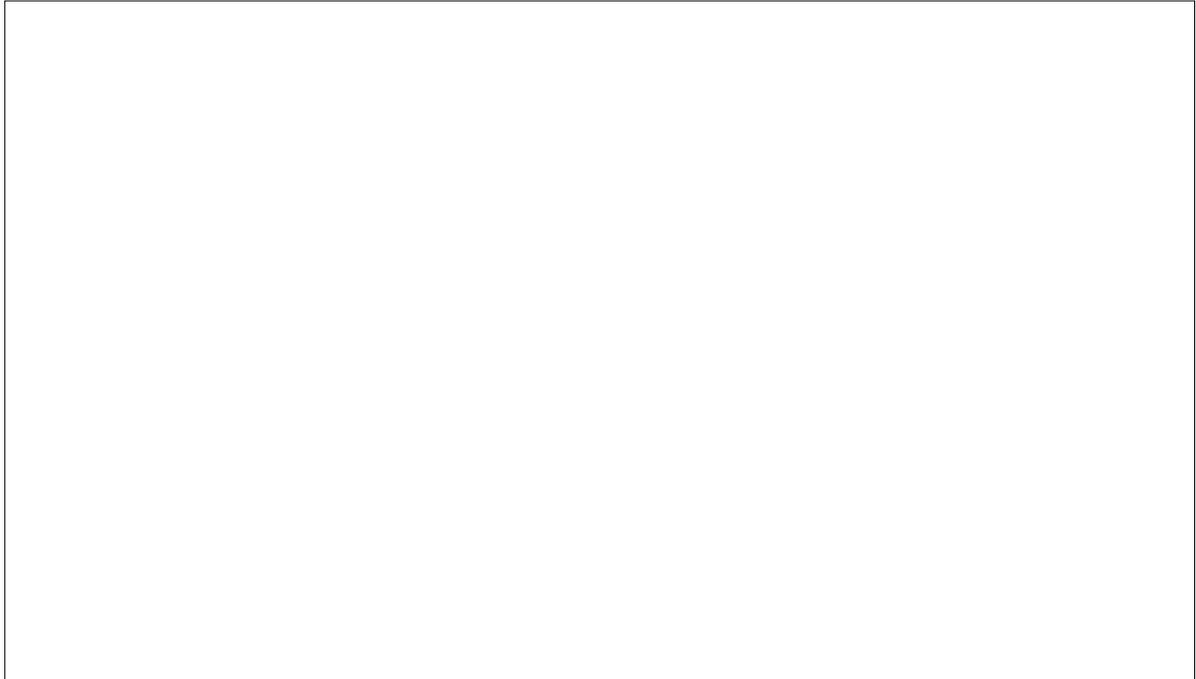
Quels sont les 3 objectifs principaux concrets que vous cherchez à rencontrer au moyen du projet ?

Quels sont les 3 résultats attendus ? Veuillez-vous assurer qu'ils sont bien en lien avec les objectifs visés.

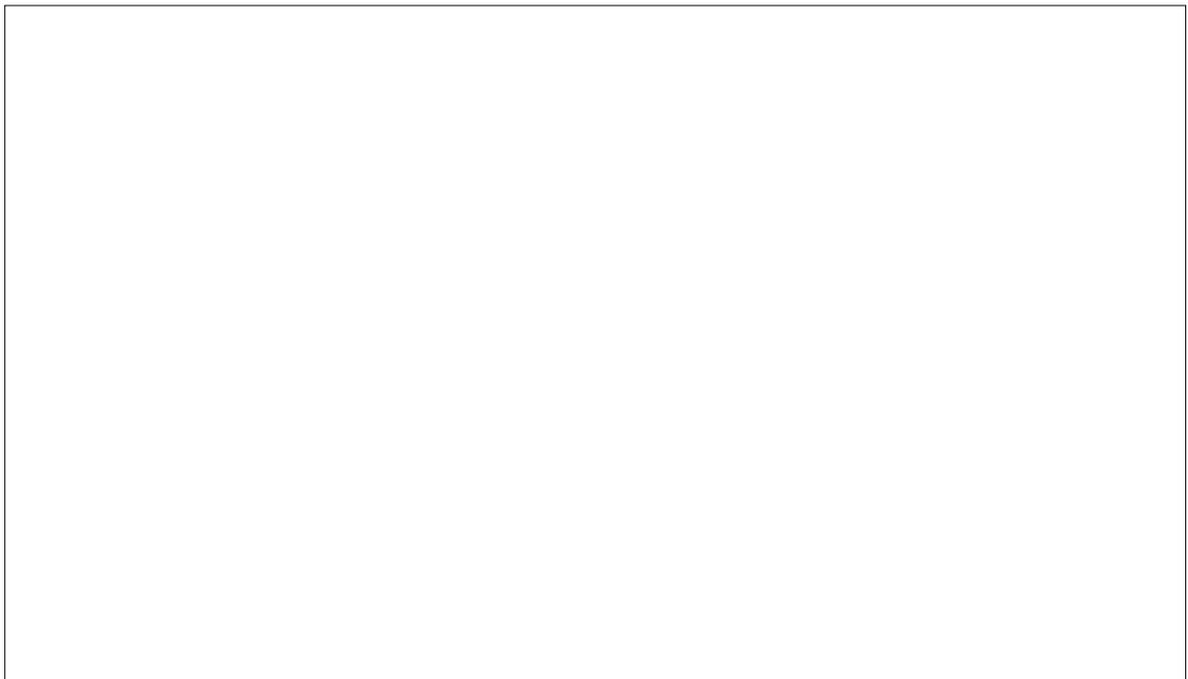
Comment comptez-vous suivre l'évolution des élèves au regard des objectifs recherchés ?

D. LA MÉTHODOLOGIE DU PROJET

Existe-t-il des caractéristiques propres au contexte scolaire (par exemple, harcèlement, décrochage,...) ou à la classe (âge, profil des élèves, dynamique de groupe,..) dont vous devez tenir compte dans votre démarche ?

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write their response to the question above.

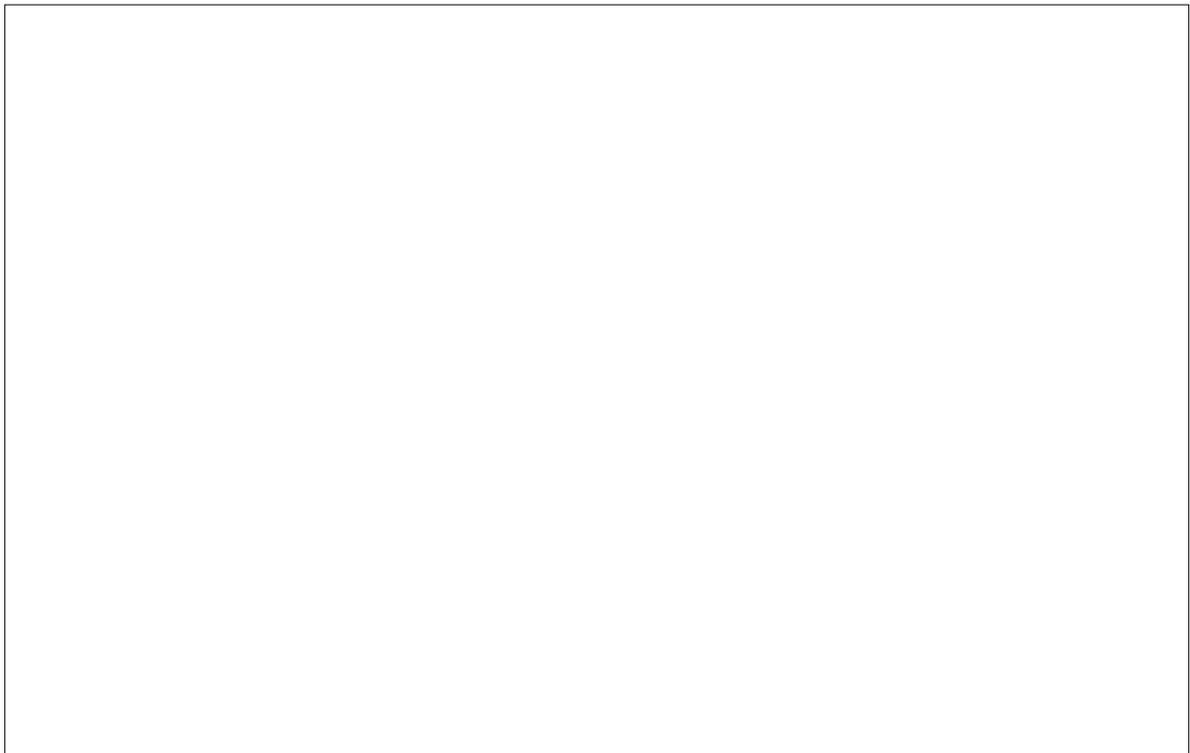
Par quelles étapes allez-vous passer pour atteindre vos objectifs et vos résultats ? *(Attention ne pas détailler le contenu des ateliers mais bien la progression du projet)*

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write their response to the question above.

Quelle place sera faite aux élèves pour qu'ils puissent poser des choix et être force de proposition aux différentes étapes ? *(Il ne s'agit pas pour les élèves d'appliquer uniquement des consignes mais bien plutôt de s'approprier le projet.)*



Quels sont les rôles de chacun des partenaires dans la construction du contenu (enseignants, animateurs et éventuels collaborateurs) ? Précisez vos rôles respectifs à chaque étape. *(Par exemple, pour les enseignants, ce pourrait être de proposer des prolongements en classe, de co-animer, ou encore de préparer les élèves en amont de l'animation,...)*



IV. CONCRÉTISATION

Précisez le lieu principal où se dérouleront les ateliers et animations :

--

Détaillez la répartition horaire :

Nombre d'heures prévues	Organisation socioculturelle	Collaborateur extérieur
Ateliers/animations		
Ateliers de finalisation réalisés avec la participation des élèves		
Accompagnement des visites, spectacles, sorties culturelles avec les classes		
Réunions avec les enseignants		
Sous-total des heures		
Finalisation technique réalisée en dehors de la participation des élèves		
Autres, à préciser		
TOTAL GÉNÉRAL		

Décrivez le contenu et le planning des ateliers.

Si le partenariat concerne un établissement d'enseignement secondaire, veuillez spécifier les plages horaires et l'intitulé des cours durant lesquels se déroulent les ateliers.

V. BUDGET

Veillez joindre une copie du budget prévisionnel du projet ([tableau CAC.xlsx](#))

Votre budget doit reprendre de manière détaillée l'ensemble des dépenses et des recettes relatives au projet. Pour vous aider à compléter le tableau budgétaire, nous vous invitons à relire attentivement les **articles 24 à 27** du [règlement de l'appel à projets](#).

Nous confirmons avoir respecté les articles 24 à 27 lors de la confection du budget

VI. SIGNATURES

Titre du projet :	
Budget total du projet :	
Budget demandé à la Cocof :	
Le promoteur représenté par	
Fait à	
Date	
Cachet de l'institution	
Le partenaire représenté par	
Fait à	
Date	
Cachet de l'institution	